

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Permendikbud No. 67 (2013: 02) tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah, salah satu tujuan pengembangan kurikulum adalah bagaimana mengupayakan agar sumber daya manusia Indonesia menjadi sumber daya manusia yang memiliki kompetensi dan keterampilan melalui pendidikan. Selain itu, pendidikan juga ditujukan untuk menghadapi tantangan eksternal yang terkait dengan perkembangan pendidikan di tingkat internasional dan transformasi di bidang pendidikan itu sendiri. Oleh karena itu, pendidikan hendaknya direncanakan dan diselenggarakan dengan berorientasi pada tercapainya tujuan kurikulum yang berlaku dan mampu menjawab tantangan dunia saat ini.

Salah satu karakteristik kurikulum yang berlaku saat ini (kurikulum 2013) yaitu mengembangkan rasa ingin tahu, sikap, pengetahuan dan keterampilan (Permendikbud No. 67, 2013:02). Dengan demikian pembelajaran di dalam kelas hendaknya disusun untuk mendorong para siswa mengembangkan rasa ingin tahu, sikap, pengetahuan dan keterampilan mereka. Inovasi di dalam pembelajaran sangat diperlukan untuk mendukung tercapainya tujuan tersebut. Salah satu bentuk inovasi yang bisa diterapkan dalam pembelajaran yaitu penggunaan media pembelajaran.

Perkembangan pendidikan di tingkat internasional menuntut penguasaan bahasa internasional di kalangan siswa. Saat ini, salah satu bahasa internasional yang paling banyak digunakan adalah Bahasa Inggris. Mata pelajaran Bahasa Inggris diajarkan di seluruh tingkatan pendidikan formal, mulai dari pendidikan dasar sampai pada pendidikan tinggi. Secara umum, pemberian pelajaran bahasa inggris di sekolah bertujuan untuk mengembangkan empat keterampilan berbahasa, yaitu membaca, mendengar, menulis dan berbicara. Dengan kata lain, pembelajaran Bahasa Inggris diberikan agar siswa mampu berkomunikasi dan berwacana dalam tingkat literasi tertentu (Hotimah, 2010:11). Salah satu bentuk kemampuan berkomunikasi yang harus dikuasai siswa adalah penguasaan kosakata (Hotimah, 2010:12).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti terhadap siswa kelas II di SDN Mojolangu 3 Malang, banyak siswa mengeluh bahwa mereka hanya mampu menghafal kosakata Bahasa Inggris selama mereka berada di dalam kelas. Setelah pembelajaran usai, banyak siswa yang sudah lupa dengan kosakata Bahasa Inggris yang mereka pelajari selama kelas berlangsung. Melalui kegiatan wawancara ini juga diperoleh informasi bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam menghafal susunan huruf dan pengucapan nama hewan dalam Bahasa Inggris. Hal tersebut dapat dilihat pada saat siswa mengurutkan dan menuliskan nama hewan.

Selain melakukan wawancara dengan siswa, peneliti juga melakukan observasi pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil observasi, dapat diketahui bahwa pembelajaran masih bersifat konvensional. Media pembelajaran yang digunakan juga masih media biasa dan kurang inovatif. Hal tersebut membuat siswa kurang tertarik dengan pembelajaran. Kurangnya minat terhadap

pembelajaran menyebabkan motivasi yang rendah dalam belajar. Motivasi ini mempengaruhi hasil belajar siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu membuat siswa tertarik untuk belajar dan membantu siswa menghafal kosakata Bahasa Inggris dengan mudah.

Menurut Piaget (dalam Ibda, 2015: 32) ada empat tahap perkembangan intelektual manusia, yaitu: (1) Tahap sensori motor (1 sampai 1,5 tahun), (2) Tahap pra operasional (1,5 sampai 6 tahun), (3) Tahap operasional konkrit (6 sampai 12 tahun), (4) Tahap operasional formal (12 tahun ke atas). Merujuk pada teori tersebut, siswa sekolah dasar di Indonesia pada umumnya berada di tahap operasional konkrit (usia 6 sampai 12 tahun). Pada tahap ini seorang anak sudah cukup mampu menggunakan pemikiran logis dan operasi, tetapi hanya untuk obyek konkrit (Ibda, 2015: 34). Dengan kata lain, seorang anak atau siswa yang berada di tahap operasional konkrit dapat menerapkan pemikiran logis jika mereka dibantu dengan benda benda konkrit yang ada di sekitar mereka. Media pembelajaran merupakan salah satu bentuk sumber belajar benda konkrit bagi siswa. Sehingga penggunaan media pembelajaran di dalam aktivitas belajar siswa sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar.

Beberapa penelitian terdahulu mengungkapkan efektivitas penggunaan media di dalam pembelajaran Bahasa Inggris, terutama pada saat siswa belajar kosakata Bahasa Inggris (Susilana dan Riyana, 2009: 95 ; Hotimah, 2010: 11). Hal tersebut didukung oleh hasil penelitian Dewi (2012:70) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran dengan memanfaatkan nama hewan yang ada di lingkungan sekitar siswa cukup efektif untuk membantu siswa menghafal kosakata bahasa inggris.

Shuzhan (2013) mengungkapkan bahwa kosakata Bahasa Inggris dapat dipelajari dengan menggunakan kosakata dalam konteks asli dan bersifat interaktif. Hal ini berkaitan dengan penggunaan media visual, misalnya penggunaan gambar hewan untuk belajar kosakata nama hewan (Handayani, 2018:38). Penggunaan media visual di dalam pembelajaran bahasa memang telah diakui efektif membantu siswa menghafal kosakata karena pada saat belajar siswa perlu untuk memiliki dan mengembangkan kemampuan interpretasi gambar dan mengomunikasikannya secara visual (Donaughy dan Xerri, 2017). Arsyad (2011) menjelaskan bahwa ketika siswa belajar kosakata Bahasa Inggris dengan menggunakan gambar, siswa akan memiliki pemahaman yang menyeluruh karena siswa mengenali wujud fisik dari kosakata yang dipelajari dan dikuatkan dengan menjawab pertanyaan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang menggunakan gambar cukup efektif membantu dan mempermudah siswa menghafal kosakata Bahasa Inggris. Oleh karena itu, di dalam penelitian ini akan dikembangkan *rolling pict* sebagai media pembelajaran kosakata nama hewan dalam Bahasa Inggris. *Rolling Pict* adalah media pembelajaran manipulatif yang berupa boks, di dalamnya berisi tampilan-tampilan slide gambar dari benda-benda konkrit yang ada di sekitar kita yang bisa diganti-ganti dengan cara memutar slide tersebut.

Media ini terbuat dari material yang tahan lama sehingga dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang, sehingga juga memiliki nilai ekonomis. Dari segi bahan, media *rolling pict* tidak terlalu mahal sehingga semua kalangan dapat menggunakannya. Hal ini merupakan kelebihan lain dari media *rolling pict*

tersebut. Media *Rolling pict* menjadi memberikan pengalaman secara langsung bagi peserta didik dalam belajar. Hal ini dikarenakan media ini menggunakan gambar-gambar yang merepresentasikan benda sebenarnya. Sehingga dengan menggunakan media ini, para siswa tidak harus belajar ke luar kelas.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di bagian latar belakang ini, penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran menyeluruh tentang bagaimana pengembangan *game* edukasi *rolling pict* sebagai media pengenalan nama hewan dalam bahasa inggris untuk siswa kelas II SDN Mojolangu 3 Malang dan mengetahui efektivitas dari *game* edukasi *Rolling Pict* yang dikembangkan sebagai media pengenalan nama hewan dalam Bahasa Inggris untuk siswa kelas II SDN Mojolangu 3 Malang.

SDN Mojolangu 3 Malang terletak di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. Berdasarkan hasil observasi peneliti di sekolah ini, pada umumnya pembelajaran hanya menggunakan buku paket sebagai penunjang pembelajaran. Pembelajaran kurang interaktif dan kurang melibatkan siswa untuk aktif. Sehingga, diperlukan media yang dapat mendukung pembelajaran dan mendorong siswa terlibat aktif di dalamnya. Media yang digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah media visual *Rolling Pict*. Media visual ini memiliki tampilan yang menarik dan merupakan representasi dari benda nyata di sekitar siswa. Penggunaan media visual *Rolling pict* ini sangat melibatkan siswa. Media *Rolling pict* mudah digunakan oleh guru maupun siswa. Para siswa dapat melakukan praktik belajar kosakata bahasa inggris langsung menggunakan media *Rolling Pict* yang. Dengan demikian, penggunaan media *Rolling Pict* dapat meningkatkan interaksi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Rumusan Masalah dalam penelitian dengan judul “Pengembangan *Game Edukasi Rolling Pict* Sebagai Media Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Untuk Siswa Kelas II SDN Mojolangu 3 Malang” adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan *game* edukasi *rolling pict* sebagai media pengenalan nama hewan dalam Bahasa Inggris untuk siswa kelas II Sekolah Dasar?
2. Bagaimana keefektifitasan pengembangan *game* edukasi *rolling pict* sebagai media pengenalan nama hewan dalam Bahasa Inggris untuk siswa kelas II Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan dari pengembangan media ini adalah :

1. Mengetahui proses pengembangan *game* edukasi *rolling pict* sebagai media pengenalan nama hewan dalam Bahasa Inggris untuk siswa kelas II Sekolah Dasar.
2. Mengetahui keefektifan pengembangan *game* edukasi *rolling pict* sebagai media pengenalan nama hewan dalam Bahasa Inggris untuk siswa kelas II Sekolah Dasar.

D. Konten Spesifikasi Produk yang Diharapkan

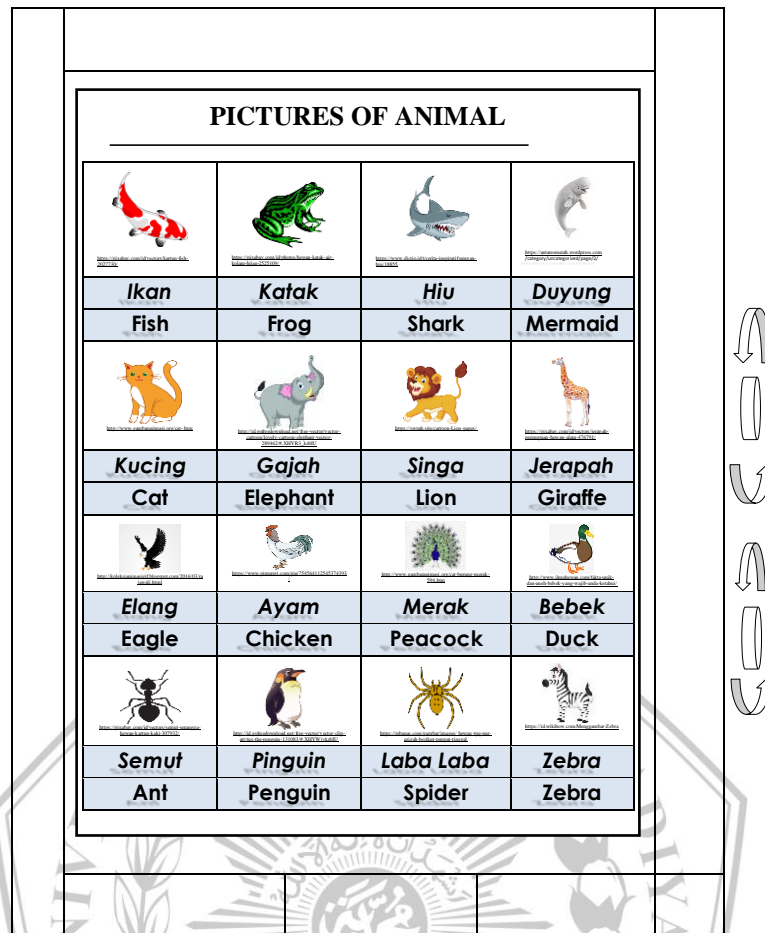
Tabel 1.1. Konten KD dan Indikator Pembelajaran

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar dan Indikator	
Bahasa Inggris	4.1	Mengeja kosakata bahasa Inggris pengenalan nama hewan sangat sederhana secara tepat dan berterima dengan ejaan yang benar
	4.1.1	Mengeja kosakata bahasa Inggris pengenalan nama hewan sangat sederhana secara tepat
	4.2.2	Mengeja kosakata bahasa Inggris pengenalan nama hewan sangat sederhana dan dengan ejaan yang benar

(Sumber : Olahan Peneliti)

1. Konstruksi Media *Rolling Pict*

Media *Rolling Pict* berbentuk box (balok) yang memiliki ruang gambar dengan dua alat putar yang berada di sisi atas dan bawah. Alat pemutar ini berfungsi untuk memutar keatas dan kebawah slide gambar tempel yang tersedia. Media *game* edukasi *Rolling Pict* ini bisa bertahan dalam jangka waktu lama karena terbuat dari bahan kayu. Untuk mempermudah penggunaan dan penyimpanan media ini, bahan kayu yang digunakan adalah bahan kayu ringan.

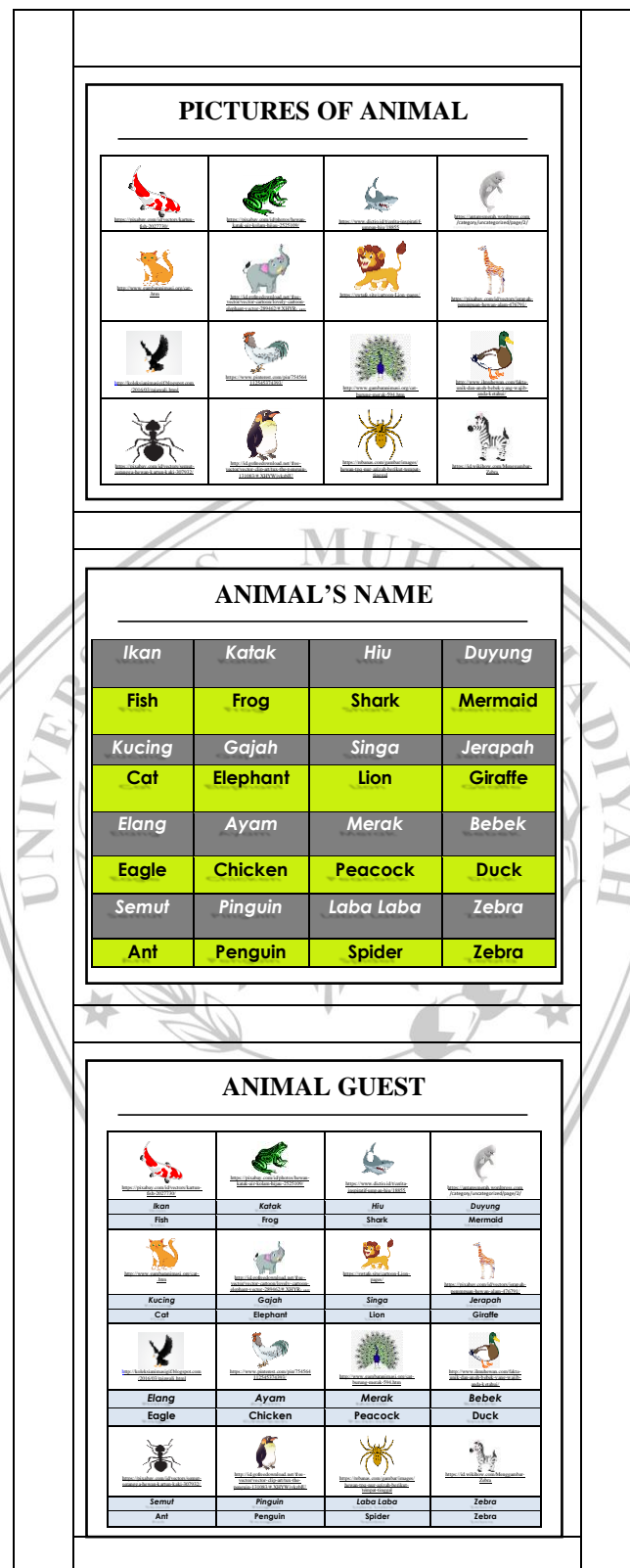


(Sumber: Desain Peneliti)

Gambar 1.1. Desain Media *rolling pict*

2. Gambar *Rolling Pict*

Gambar yang digunakan pada media *Rolling Pict* ini ditempel pada slide-slide yang terbuat dari Banner. Pemilihan bahan banner dikarenakan bahan ini dapat diperoleh dengan mudah di tempat-tempat percetakan. Bahan banner memiliki desain yang beragam dan warnanya sangat menarik. Dalam media gambar *rolling pict* dari banner tersebut, memiliki 3 slide (tiga tampilan) gambar yang bisa diputar. (a) Tampilan gambar hewan saja (b) Tampilan nama hewan saja menggunakan Bahasa Inggris. (c) Tampilan gambar hewan beserta nama hewan dalam Bahasa Inggris.

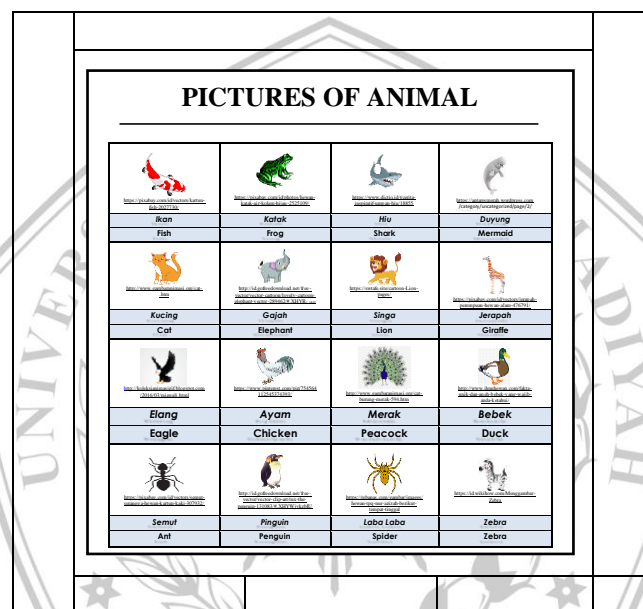


(Sumber: Desain Peneliti)

Gambar 1.2. Desain *rolling pict*

3. Media tempel gambar 2D dan Alat perekat :

Gambar 2D dibuat dari kertas bahan banner, pada kertas tersebut dipotong gambar hewan sesuai ukuran dan bentuknya. Penggunaan gambar 2D ini dimaksudkan agar gambar hewan menyerupai bentuk asli tiga dimensi. Gambar 2D ini nanti akan ditempel pada media tempel pada banner *rolling pict*. Media tempel menggunakan alat perekat yang di tempel pada sisi belakang gambar hewan, nama hewan dan pada banner *rolling pict* tersebut.



(Sumber: Desain Peneliti)

Gambar 1.3. Desain *rolling pict*

4. Kelebihan Media *Rolling Pict*:

Bahan mudah ditemui, cara pengerjaan yang lebih efisien, penggunaan media yang menarik, serta bisa digunakan dengan jangka waktu yang panjang, sehingga menjadi kelebihan *rolling pict* untuk memudahkan dalam proses belajar mengajar serta penunjang dalam pembelajaran peserta didik, memiliki nilai yang ekonomis, sehingga bisa digunakan dalam kalangan siapa saja serta memberikan pengalaman secara langsung.

5. Kelemahan Media *Rolling Pict*:

Belum semuanya mengenal media jenis *rolling pict*, perlu pengenalan lebih lanjut. Media pembelajaran yang dikembangkan terbatas pada media pembelajaran Bahasa Inggris kelas II sekolah dasar. Media *rolling pict* digunakan para siswa untuk menghafal kosakata Bahasa Inggris. Kosakata yang disajikan pada media terbatas pada nama nama hewan yang sering dijumpai di lingkungan sekitar siswa. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media tiga dimensi.

6. Manfaat Media *Rolling Pict*:

Penggunaan media *game* edukasi *Rolling pict* di dalam pembelajaran dapat mempermudah penyampaian materi karena dilengkapi dengan gambar-gambar konkrit dari benda-benda (pada media ini digunakan figur hewan) nyata yang ada di sekitar kita. Tampilan dari media ini juga *fullcolor* dan menarik. Hal ini akan menarik minat siswa dalam belajar. Dikarenakan gambar yang digunakan berupa figur yang sering dijumpai siswa dalam kehidupan nyata, penggunaan media *rolling pict* ini akan mempermudah siswa dalam menghafal kosakata Bahasa Inggris yang dipelajari. Selain itu, media ini sangat cocok digunakan di dalam ruang kelas karena ukurannya yang tidak terlalu besar dan tidak pula terlalu kecil.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya pengembangan *Rolling Pict* sebagai media pengenalan nama hewan dalam Bahasa Inggris untuk siswa kelas II sekolah dasar adalah sebagai berikut ini:

1. Bagi Peneliti/Pengembangan

Peneliti mendapatkan kesempatan langsung untuk menerapkan *game* edukasi *Rolling Pict* nama hewan sebagai media pembelajaran bahasa inggris dan mendapatkan ilmu serta pengetahuan tentang mengembangkan suatu media pembelajaran.

2. Bagi Guru Sekolah Dasar

Media pembelajaran *rolling pict* dapat digunakan sebagai media belajar kosakata bahasa inggris yang efektif. Selain itu, dengan dikembangkannya media pembelajaran ini, dapat memberi wawasan bagi guru tentang bagaimana mengembangkan sendiri media pembelajaran di sekolah.

3. Bagi Siswa

Dalam penggunaan media pembelajaran *rolling pict* ini siswa berpartisipasi aktif di dalam membangun pemahaman. Selain itu, pada akhirnya para siswa dapat menghafal dengan mudah kosakata bahasa inggris yang dipelajari, yaitu nama nama hewan, karena media *rolling pict* menarik dan mudah digunakan di dalam pembelajaran.

4. Bagi Sekolah dan Pendidikan Bahasa Inggris

Pengembangan *Game* Edukasi *Rolling Pict* Sebagai Media Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris untuk siswa kelas II SD dapat

menyumbangkan ide bermanfaat tentang bagaimana merencanakan dan mengembangkan media pembelajaran guna mendukung tercapainya tujuan pembelajaran Bahasa Inggris pengenalan nama nama hewan yang sesungguhnya dan untuk memajukan pendidikan di sekolah dasar.

F. Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan

Pengembangan ini memiliki dasaran asumsi, yakni didalam proses belajar mengajar pada kelas II khususnya mata pelajaran bahasa inggris, belum pernah dilihatkan dengan kondisi yang nyata maupun dalam bentuk 2D sekalipun. Sarana dan prasarana sebenarnya sudah cukup mendukung, akan tetapi pembelajaran masih kurang efektif dikarenakan siswa hanya diperlihatkan dalam bentuk gambar tanpa bisa meraba maupun merasakan bentuknya. Media *Rolling Pict* ini diharapkan dapat memprmudah siswa dalam belajar berbahasa inggris dan juga pengucapannya. Media *Rolling Pict* diharapkan menjadikan siswa lebih terampil dan tidak merasa bosan, sehingga dalam proses belajar mengajar lebih efektif.

Penelitian pengembangan ini memiliki beberapa keterbatasan sebagai berikut ini.

1. Media pembelajaran yang dikembangkan terbatas pada media pembelajaran bahasa inggris kelas II sekolah dasar.
2. Media *rolling pict* digunakan para siswa untuk menghafal kosakata bahasa inggis.
3. Kosakata yang disajikan pada media terbatas pada nama nama hewan yang sering dijumpai di lingkungan sekitar siswa.
4. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media dua dimensi.

G. Definisi Operasional

1. *Rolling pict*

Rolling Pict adalah media pembelajaran yang di desain dalam bentuk gambar yang diputar. Media *rolling pict* ini menggunakan gambar gambar yang sesuai dengan gambar asli dan banner yang dicetak warna warni.

2. *Animal's Name*

Animal's name atau Nama hewan digunakan sebagai kosakata yang hendak dipelajari siswa. Nama nama hewan yang digunakan adalah hewan yang sering dijumpai di lingkungan sekitar. Hal ini dimaksudkan untuk menghadirkan konteks yang nyata dan relevan terhadap kehidupan nyata siswa.

3. Media

Media adalah suatu media visual yang menampilkan gambar dari kosakata yang hendak dipelajari. Agar gambar menyerupai bentuk asli, gambar yang dicetak selanjutnya dipotong sesuai dengan bentuk aslinya. Hal ini juga dimaksudkan agar gambar mudah dipegang dan digunakan. Selain itu, gambar juga akan mudah ditempel media *rolling pict*.